Dog

Ziel:

Die sich gegenübersitzenden Personen spielen zusammen und bilden eine Partei. Ziel ist es, die eigenen vier Spielsteine durch Fahren gemäss Kartenwert im Gegenuhrzeigersinn so rasch wie möglich vom Startraum in den Zielraum zu bringen. Es ist nicht möglich, als Einzelspieler zu

gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine einer Partei im Zielraum sind, ist das Spiel gewonnen. Hat ein Spieler alle eigenen Steine im Zielraum, so hilft er seinem Partner, indem er mit dessen Steinen, aber weiterhin mit eigenen Karten fährt.

Ablauf

Während des ganzen Spiels werden die Karten von derselben Person ausgeteilt. Der Spieler, welcher die Runde beginnt, erhält als erster Karten.

Bei Beginn erhält jeder Spieler 6 Karten.

Vor Beginn jeder Runde tauschen die Partner gegenseitig eine Karte. Diese darf erst aufgedeckt werden, wenn eine eigene Karte verdeckt weggegeben wurde. Nach Möglichkeit versucht man, einander zu helfen mit einer „nützlichen“ Karte.

Heimschicken

Treffen zwei Spielsteine (auch eigene) auf das gleiche Feld, so muss der eingeholte Stein in den Startraum zurück.

Werden Steine von der Sieben überholt – ob aufgeteilt oder nicht – so müssen diese in den Startraum zurück.

Steht ein Stein auf einer „fremden“ Startposition, so wird er heimgeschickt, wenn der andere Spieler einen Stein vom Startraum auf diese belegte (seine) Startposition setzen kann.

Mal), so gilt das Feld als normales Spielfeld.

im Gegenuhrzeigersinn legt nun ein Spieler nach dem andern eine Karte ab (sichtbar) und fährt den entsprechenden Wert (siehe Seite 3: Kartenwerte).

Kann ein Spieler nicht starten oder fahren, so scheidet er aus für die laufende Runde. Die restlichen Karten müssen abgelegt werden und verfallen.

Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt/abgelegt sind.

Bei jeder Runde beginnt ein anderer Spieler. (Wechsel im Gegenuhrzeigersinn).

Start

Mit As, König oder Joker kann ein Stein vom Startraum auf die Startposition gesetzt werden. Hier beginnt und endet die Runde, denn via Startposition wird auch der Zielraum betreten.

Der zum 1. Mal auf der Startposition stehende Spielstein ist geschützt, d.h. er kann weder getauscht noch heimgeschickt oder überholt werden. Dies gilt auch für die eigenen Spielsteine.

Steht der Spielstein durch vor- oder rückwärts fahren auf der Startposition (also nicht zum 1.

In der zweiten Runde erhalten alle 5 Karten, in der dritten Runde 4 Karten, usw. bis zu 2 Karten. Nach der 2-Karten-Runde erfolgt eine neue Runde mit 6 Karten, usw. (6, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, 3, 2, 6, 5...)